THAT'S THE SPIRIT

La rivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48K

Le strenne firmate Jackson

COMPUTERGRAPHIA
Joan Scott
In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.
Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER
L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.
Cod. CU001 Lire 45.000
Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTER IMAGE
Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.
Cod. CI231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64
Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi
Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?
Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".
Con floppy disk.
Cod. CC230 Lire 40.000

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER
Claudio Trinchillo
Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...
Con floppy disk per C 64
Cod. CC229 Lire 50.000
Con floppy disk per IBM
Cod. CC239 Lire 50.000

Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie

SOMMARIO

N. 6
Novembre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

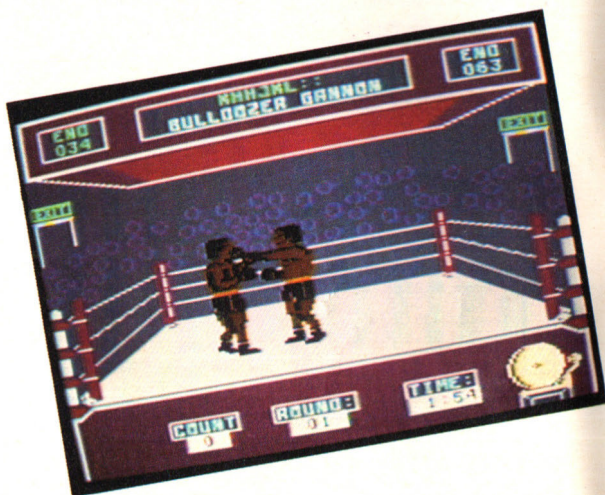
STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

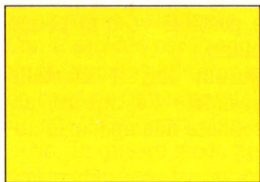
ULTIME NOVITÀ

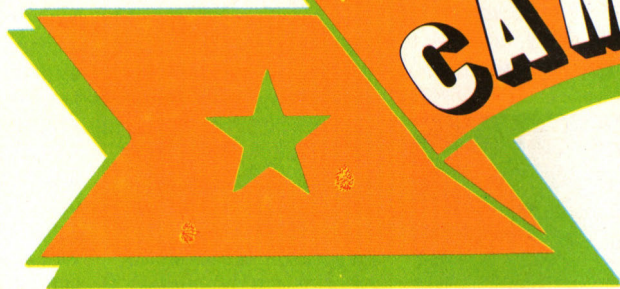
The Neverending Story, la Storia Infinita, la passione cinematografica dell'anno scorso di tutti i bambini è pronta per il vostro Spectrum. Proprio come nel film, il protagonista è il piccolo Atreyu. Con l'aiuto dei suoi insoliti amici, Falcor e il Luck Dragon deve battere il terrore sconfiggendo il "Nulla". La Ocean è la casa produttrice ed è una sicura garanzia di successo del gioco che viene già definito come uno tra i più ricchi di grafica.
Sempre direttamente dagli schermi cinematografici e ancora per mano della Ocean, arriva anche la versione del film più discusso dell'anno, RAMBO II che vede un Sylvester Stallone scatenato in terra nemica (vietnamita per la precisione) nel disperato tentativo di salvare alcuni suoi connazionali ancora prigionieri dai tempi della guerra del Vietnam.

Si chiama Art Studio ed è destinato a diventare forse la più interessante utility grafica per lo Spectrum, un nuovo programma realizzato in Inghilterra. Il sistema utilizzato da questo programma è simile a quello del Macintosh, si avete proprio letto bene, con i menu con le icone richiamabili da un cursore comandato tramite tastiera o joystick.
Le opzioni, numerose e complete, sono quelle classiche: disegnare a mano libera, creare linee o figure particolari, ruotare le figure o tagliare e assemblare parti del disegno. Immancabili anche le funzioni di zoom e di fill.
L'utilizzo di Art Studio è semplice ed immediato e vi sarà sicuramente di valido aiuto per realizzare sofisticate immagini con lo Spectrum.
L'Activision non ha certo dimenticato i possessori dello Spectrum e ha già preparato le versioni di Barry McGuigan's World Championship Boxing e di Hacker, due delle sue più recenti realizzazioni per il computer di casa Sinclair.
Il primo è forse il miglior gioco della box per computer con tanto di allenamenti, preparazione e borsa in soldi per riuscire a guadagnarsi il diritto a sfidare il campione del mondo.
Il secondo invece è dedicato al fascino di introdursi in un sistema di informazione con il computer.

PRETORE CONTRO I PIRATI DI WALLY

Su ricorso del gruppo editoriale Jackson, il pretore di Milano Omero Sorrentino, ha inibito ad una società milanese di proseguire nella produzione di due videogiochi. I nomi sono "Dreaming" e "Halfpenny Family" e sicuramente non vi dicono niente, tranne il piccolo particolare che sembrano essere la copia identica di "Pjyamarama" e "Every one's Wally" (Wally family), due giochi ben conosciuti dai lettori di Oro Soft.
La Jackson, la casa editrice di queste pubblicazioni, ha ottenuto i diritti per l'Italia per i due giochi dalla Mikro-gen, la casa inglese produttrice delle avventure di Wally.
La decisione del pretore è stata presa dopo aver verificato, confrontando le due versioni, che i giochi messi in commercio dalla azienda incriminata "costituiscono copia integrale nelle immagini, nei segnali musicali nelle istruzioni e nello svolgimento, degli originali".
Ora si attende una decisione definitiva del pretore molto attesa anche perché in Italia una legge che tuteli il diritto d'autore sul software non esiste ed un eventuale provvedimento di un pretore potrebbero essere un importante risultato per una regolarizzazione nel settore.

SEMPRE PIÙ VICINO LO SPECTRUM 128 K?

Le ricerche alla Sinclair per il nuovo Spectrum 128 K continuano e si parla di una commercializzazione della macchina per il 1986.
Il prototipo in possesso di alcune software house che stanno già lavorando ai nuovi programmi, ha la stessa carozzeria del Plus, con però il nuovo cuore del computer che dovrebbe avere: un basic migliorato, il chip AY 38910 per il suono simile a quello dell'Amstrad e un migliore video display. Altra caratteristica è la totale compatibilità con il software dello Spectrum.

Un esempio delle possibilità che offre questa nuova macchina viene dal nuovo programma della Ocean, "Never Ending Story" che nella versione per il 48K è diviso in tre parti mentre in quella per il 128 viene caricato in una volta sola.
Il costo del 128 K dovrebbe essere inferiore al mezzo milione e il timore della Sinclair è che questo modello entri in concorrenza con il QL che, anche se adotta il microprocessore a 16 bit ha già una memoria di 128 K.
Ma il pericolo più grande per la Sinclair è di non riuscire a commercializzare la macchina in tempo per il periodo natalizio. I concorrenti più agguerritii, vedi Commodore e Atari, hanno già pronta sul mercato una macchina a 128 K.

DUBBI E S
SU PYJA

A che serve la chiave di accensione? (Ton Virgillito).
A cosa servono e come si possono prendere le forbici? (Maurizio Razzauti di Livorno)
Come fare a raggiungere la chiave? (Luca Ruella di Asti)
Come eliminare i marzianini? (Manegol Elvis di Mel/Belluno)

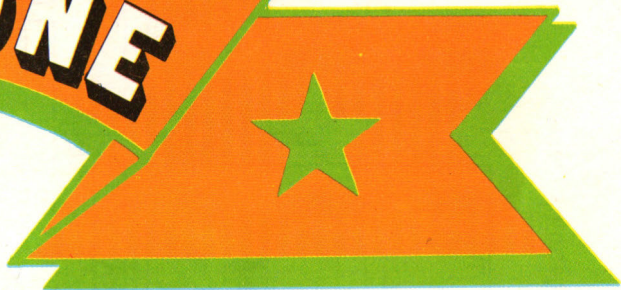
Queste sono solo alcune delle decine e decine di domande riguardanti Pyjamarama.

Ora grazie al nostro lettore Roberto Carboni di Bologna pubblichiamo definitivamente l'intera soluzione del gioco fase dopo fase.

PRIMA FASE:
Prendete la moneta e cambiatela con l'apposita macchina. Il soldo vi permette di entrare nella porta della camera in cui è posto il vaso al primo piano.
Quindi con il martello prendete l'estintore, accendete il lampadario numero 1 ed uscite sul tetto dalla finestra nella stanza da tea, attraversate il fuoco e prendete la chiave quadrata.

SECONDA FASE:
Accendete il lampadario numero 3. Prendete la chiave triangolare. Accendete il lampadario 1 ed entrate nella prima

LA CLASSIFICA DI PYJAMARAMA

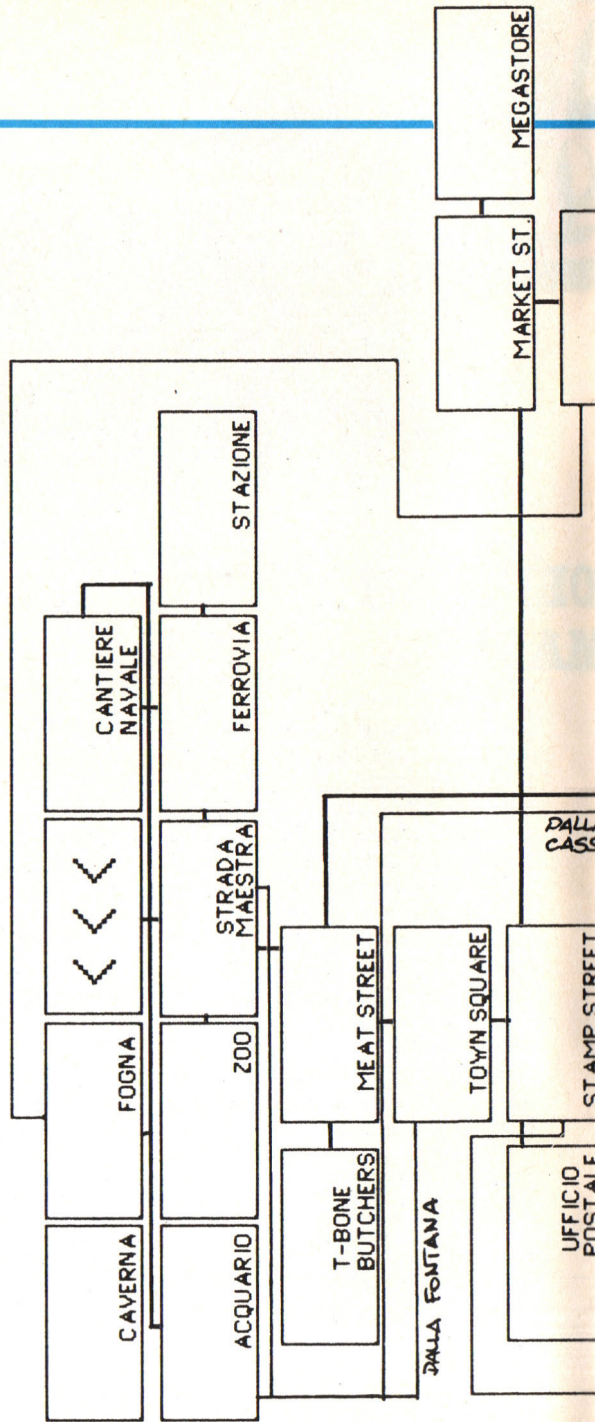
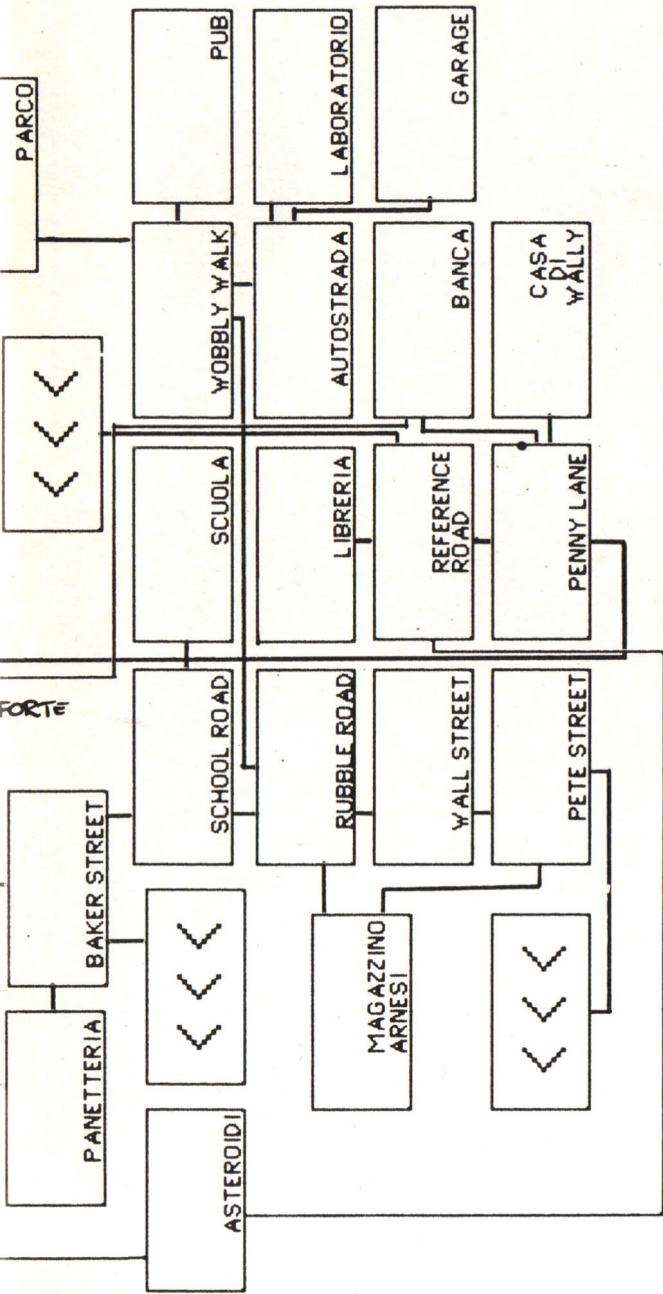
GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVIN	PUNTEGGIO
PYJAMARAMA	DAMANTI MARCO	GENOVA	GE	100%
PYJAMARAMA	LEONE MANUEL	VERCELLI	VC	100%
PYJAMARAMA	FALCAI LUCA	ASCIANO	SI	100%
PYJAMARAMA	LELLI SERGIO	MACOMER	NU	100%
PYJAMARAMA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	97%
PYJAMARAMA	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	96%

OLUZIONI MARAMA

porta. Proseguite nell'altra stanza, raccogliete la batteria. A questo punto recuperate la chiave quadrata ed entrate nella porta della stanza vicino a quella dove avete trovato il martello. Prendete la pistola laser che verrà caricata dalla batteria e depositatela in un luogo sicuro.

TERZA FASE:
Accendete il lampadario uno, prendete la patente di guida, il mazzo di chiavi sul tetto e l'elmetto.
Con il biglietto apposito, ritirate il libro. Quindi con l'elmetto e il libro prendete le forbici che sono sul tavolo.
Tornate al terzo piano con l'ascensore e con un AIUTO recuperate il palloncino. Nella stanza delle ceste per il tea prendete la chiave per le scatole. In questo modo riuscirete ad avere il magnete.
Con il secchio per l'acqua vuoto andate nella stanza da bagno a fianco di quella con l'HELP per riempirlo. In questo modo potrete prendere la tanica vuota nello schermo con le piante carnivore. Riempite anche quest'ultima nella stanza raggiungibile dalla prima porta al primo piano (lampadario 1). Recuperate la pistola laser e con la tanica piena, salite sul razzo. Depositate la pistola sulla luna e tornate a terra.
Riempite nuovamente la tanica della benzina e con il magnete tornate sulla luna.
Sbloccate i raggi premendo il bottone C riuscendo così finalmente a prendere la chiave della sveglia.
Infine andate nella stanza dove Wally sta dormendo; la sveglia suonerà e Wally Week si sveglierà.

LA CLASSIFICA DI BRIAN BLOODAXE

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVINCIA	PUNTEGGIO
BRIAN BLOODAXE	ROSSO SERGIO	SANREMO	IM	152.300
BRIAN BLOODAXE	GAMBALONGA ANDREA	SANREMO	IM	73.100
BRIAN BLOODAXE	AVANZO MICHELE	VICENZA	VI	23.800

EVERYONE'S A WALLY
LEGENDA
ACCESSI DIRETTI
PERCORSI SPECIALI
TRAPPOLE (in caso di mancato possesso dell'oggetto richiesto)
CAVERNA
FOGNA
CANTIERE NAVALE
ACQUARIO
ZOO
STRADA MAESTRA
FERROVIA
STAZIONE
T-BONE BUTCHERS
MEAT STREET
DALLA FONTANA
TOWN SQUARE
MARKET ST.
MEGASTORE

UNA MAPPA ECCEZIONALE

Noi di Jackson Soft Oro siamo generosi e trattiamo sempre al meglio i nostri lettori. Così, per tutti coloro che ci hanno scritto chiedendoci informazioni e consigli sul gioco Wally family, abbiamo pensato di preparate un bellissimo regalo.
Nientepopodimeno che ...la mappa dettagliata dell'intero gioco, con tanto di percorsi e trappole.
In questo modo non dovrebbero esserci più dubbi o problemi e tutti dovreste diventare dei campioni.

A PROPOSITO DI WALLY

Andrea Gambalonga di Sanremo mostra con soddisfazione la sua copia di Brian Bloodaxe e con ragione. Il suo punteggio è stato di 73100!!!!!!

Anche Sergio Rosso è di Sanremo e anche lui si è cimentato in Brian ottenendo 152300 punti.

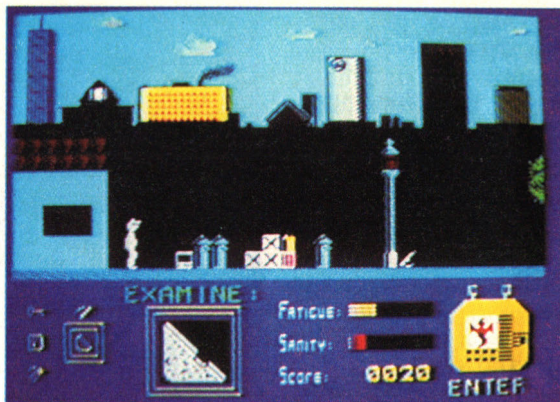
Sempre riguardo a Wally Family vogliamo aggiungere ulteriori suggerimenti sui vari compiti dei personaggi.
Sul numero scorso vi abbiamo "svelato" il modo per realizzare alcuni dei lavori di Wally e soci. Per esempio Dick doveva sistemare la fontana e Wally costruire il muro.
Quale sarà invece il compito di Harry l'elettricista?
Per esempio riparare il fusibile e sarà molto semplice infatti basta prendere contemporaneamente il fusibile e il conduttore (wire).
Sempre Harry deve anche riparare il pilone dell'elettricità. Saltate nella cabina telefonica e giocate ad Asteroidi fino a quando udite un breve suono. Lasciate la cabina e prendete l'isolante. Prendete il cacciavite dalla stazione ferroviaria, andate alla School Lane, lo squalo scapperà e voi potrete salire in cima al pilone e cambiare l'isolante.
Wilma invece ha il compito di spedire il pacco.
Nei panni della moglie di Wally prendete il timbro e il pacco.
Andate al termine dell'ufficio postale per bollarlo e quindi recatevi al bacino e scoprite il punto dove lasciare il pacco bollato.
Infine Wally ha anche il compito di riparare il gancio della gru.
Prendete il gancio e la super colla, andate nell'officina e il gancio si attaccherà automaticamente.
Naturalmente questa non è la soluzione completa di Wally family ma solo una parte. Attendiamo ulteriori contributi e suggerimenti.

THAT'S THE SPIRIT

A caccia di fantasmi per le vie di una ultramoderna New York in un platform game pieno di innovazioni che metterà a dura prova la vostra fantasia e la vostra capacità di risolvere curiosi problemi.

Provate a pensare un cocktail esplosivo degli ultimi film ambientati a New York.
Prendete un po' di Ghostbusters con la paranoia e il desiderio di catturare i fantasmi, un po' di Beat Street, ambientato tra le strade di una Big Apple colorata dai graffiti e animata dalle danze dei break dancers a tempo di Electro-Beat, mescolate ed aggiungetegli un pizzico di uno di quei film apocalittici come 1997 Fuga da New York che pretendono di prevedere il futuro esasperando la realtà.
Otterrete finalmente THAT'S THE SPIRIT, la splendida avventura di questo mese ambientata in una New York alle soglie del 2000.

IL GIOCO

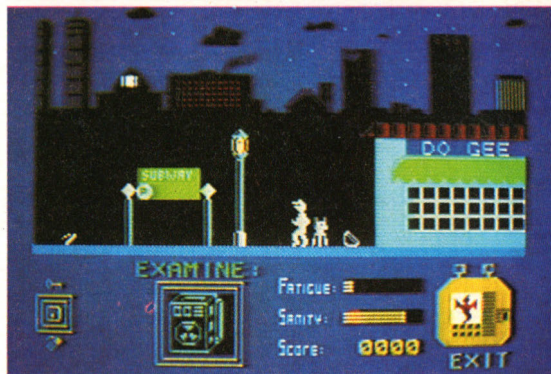
Siamo nell'anno 1996 e il Governo del mondo (gli anni passano e la situazione politica non è certo uguale a quella attuale) ha forse esagerato approvando delle leggi un po' bizzarre.
Interesse del Concilio Mondiale è quello di mantenere l'unità del mondo e forse è per questo motivo che tutte le città sono state chiamate New York.
Ma le nuove leggi non si fermano qui.
La più dura, tanto da venir paragonata al proibizionismo degli anni '30, è quella che vieta la presenza degli spiriti in ogni New York del mondo.
Certo la premessa è un po' bizzarra, ma come potete immaginare il vostro compito diventa quello di far rispettare la legge e quindi catturare tutti gli spiriti.
Al contrario dei simpatici protagonisti di Ghostbuster il vostro obiettivo finale non sarà quindi il riuscire a guadagnare una discreta somma, ma solo quello di fare rispettare le decisioni del Governo Mondiale.
La vostra caccia inizia tra i grattacieli e gli enormi magazzini abbandonati della Big Apple.
Il gioco è un classico platforme game con una serie di interessanti innovazioni.
Ci sono numerosi comandi utilizzabili tramite la tastiera e vari e curiosi sono gli oggetti che potete incontrare durante il cammino.

Nuovo anche il metodo per esaminare, raccogliere ed usare l'oggetto.
Come l'ultima generazione dei platform game, viene utilizzata una specie di cursore che "zooma" sull'oggetto interessato dandovi così la possibilità di identificarlo.

LO SCHERMO

Nei dettagli ecco come si presenta lo schermo del gioco.
Nella parte superiore vedete quello che succede nella città dove si svolgono tutte le azioni.
La parte inferiore invece è dedicata alle varie informazioni.
A sinistra c'è lo spazio per un massimo di sei oggetti che possono essere raccolti. Al centro, la già citata finestrella per esaminare nei dettagli l'oggetto.
Sulla destra invece una barra vi indica la fatica: più la barra avanza più

siete stanchi. Una seconda barra è per il vostro stato di salute: più diminuisce e più siete infortunati. Subito sotto lo stato di salute c'è il punteggio.
Infine, all'estremità destra trovate il radar che vi avverte delle vicinanza di un fantasma e i vari comandi selezionati.

I COMANDI

In questo numero di Oro Soft abbiamo voluto includere un'utile mascherina che vi sarà indispensabile per un veloce utilizzo dei numerosi comandi sulla tastiera.
In questo gioco non è indispensabile utilizzare il joystick. Se proprio non potete fare a meno del fedele accessori,o sarà sufficiente premere il pulsante di sparo e il gioco si seleziona automaticamente sull'interfaccia Kempston o Protek.
Comunque vi assicuriamo che dopo aver preso confidenza con la tastiera vi troverete benissimo nei vari movimenti. I vari comandi hanno delle funzioni particolari.
Con TENERE (hold) e CONNETTERE (connect) selezionate uno dei sei oggetti che state trasportando. Il secondo funziona solo per gli oggetti che sono uno sopra l'altro.
PRENDERE (take), LASCIARE (drop), LANCIARE (throw), SPARARE (shoot), SUONARE (sound), MANGIARE (eat), BERE (drink), USARE (use), ESAMINARE (exam) sono tutti riferiti all'oggetto inquadrato dal piccolo cursore.
Altri comandi come:
DORMIRE (sleep), ENTRARE (enter), USCIRE (exit), COMPRARE (buy) e LEGGERE (read) sono utilizzati rispettivamente per far scendere la fatica, entrare o uscire da qualche luogo e comprare qualche oggetto o leggere qualche messaggio.
LOAD e SAVE servono per caricare e salvare il gioco in qualunque momento.
Tutto da scoprire è il comando per INSULTARE (swear). Fate attenzione

nell'utilizzo perché potrete avere delle brutte sorprese.
Il gioco può essere interrotto in qualsiasi momento premendo contemporaneamnte CAPS-SHIFT e BREAK-SPACE mentre la pausa può essere selezionata con il tasto Symbol Shift e CAPS-SHIFT.

Il tasto 2 corrisponde a CONTINUARE e vi permette di proseguire il gioco.

CONSIGLI

Come potete immaginare, il gioco richiede una notevole abilità nel capire come risolvere i vari puzzles ed indovinelli.

Come ogni platform che si rispetti è fondamentale scoprire il giusto utilizzo degli oggetti. Per alcuni come l'osso per il cane è scontato mentre per altri l'intreccio è meno immediato.
Per catturare gli spiriti (e questa non è che una piccola parte del gioco) dovete rintracciare l'equipaggiamento composto dal laser e dal suo alimentatore.
Quando l'affaticamento raggiunge il massimo, il vostro cacciatore si prende un meritato riposo. Potete evitare di trovarvi in una situazione imbarazzante anticipando il sonnellino utilizzando il tasto appropriato.
Fate solo attenzione a non addormentarvi in situazioni pericolose.
Importante è non perdere d'occhio la vostra condizione sanitaria che quando si azzera il gioco termina trasformandovi in spiriti.
La metropolitana vi può essere di grande aiuto se riuscite ad imparare come farla funzionare.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio scrivete Load "", battete il tasto Enter e premete il tasto Play del registratore.

Per chi vuol fare a meno del joystick, e noi ve lo consigliamo caldamente, abbiamo preparato un disegno che riproduce la tastiera dello Spectrum, assegnando ad ogni tasto il comando appropriato per giocare a That's the spirit. Imparare le varie funzioni non è difficile e vi assicuriamo che è molto più comodo usare la tastiera ridefinita che il joystick.

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ________ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

Guida all'input Spectrum

Per evitare errori nella riproduzione dei listati, abbiamo sostituito i simboli grafici tipici dello Spectrum con alcuni codici. Per battere i listati che pubblichiamo occorre dunque ricordarsi quanto scriviamo qui sotto.

I caratteri grafici compaiono nei listati in forma abbreviata, racchiusi in parentesi graffe.
Il primo carattere all'interno della parentesi rappresenta, se si tratta di un numero, le volte che devono essere battuti simboli dello stesso tipo; se omesso tale numero è inteso uguale ad uno.
Il tipo di carattere grafico è invece presentato nel seguente modo: gx, con x numero compreso tra 1 e 8, indica i caratteri grafici predefiniti ottenuti premendo i corrispondenti tasti, gsx, per quelli disponibili premendo contemporaneamente CAPS SHIFT.
I caratteri grafici definibili (caratteri da A ad U in modo grafico) sono stampati in maiuscolo.

Warlock

Pericolo, magia, mostri e tesori vi aspettano in questo super gioco di avventura per lo Spectrum 48K

```
  10 REM  ***** WARLOCK *****
  20 LET hi=0
  50 PAPER 0: INK 9: BORDER 0: CLS
  60 GO SUB 5000
 100 LET wy=INT (RND*3)+1
 110 CLS : PRINT "Hai trovato ";a$(wy)
 120 LET hr=csh+ky*5+hq
 140 GO SUB 100+100*wy
 150 GO TO 100
 200 PRINT '"(1)Ti muovi;(2)Esplori;"'"(3)
Situazione"
 210 PAUSE 0: IF INKEY$<"1" OR INKEY$>"3"
THEN GO TO 210
 220 GO TO 400+100*VAL INKEY$
 300 PRINT '"(1) apri  (2) prosegui"
 310 PAUSE 0: IF INKEY$<"1" OR INKEY$>"2"
THEN GO TO 310
 320 IF INKEY$="1" THEN GO TO 800
 330 GO TO 8200
 400 PRINT '"(1) su; (2) giu'; (3) prosegu
i"
 410 PAUSE 0: IF INKEY$<"1" OR INKEY$>"3"
THEN GO TO 410
 420 IF INKEY$="3" THEN GO TO 8200
 430 IF INT (RND*3) THEN PRINT '"Non puoi
andare ";("su'" AND INKEY$="1");("giu'" AN
D INKEY$="2");: PAUSE 60: GO TO 8000
 440 LET bp=(INKEY$="1")-(INKEY$="2")
 450 LET fl=fl+bp: PRINT '" O.K. Ora sei a
l livello ";fl
 460 FOR f=2 TO 30 STEP 2: BORDER INT (f/4
): BEEP .05,f*bp: NEXT f: BORDER 0: RETURN
 500 PRINT '"(1)Avanti;   (2)Indietro"'"(3
)Sinistra; (4)Destra"
 510 PAUSE 0: IF INKEY$>"1" AND INT (RND*2
) THEN PRINT '"Hai urtato una trave"''"e t
i sei ferito il capo.": GO SUB 4500: LET w
l=INT (RND*5)+1: LET str=str-wl*10: PRINT
".....Ahi!"
 520 PAUSE 50: IF str<1 THEN GO TO 2000: R
ETURN
 600 GO TO 1650
 700 CLS : PRINT TAB 10;"SITUAZIONE"
 710 PRINT '"Hai:"
 720 PRINT 'TAB 7;"Una spada  ed  uno scud
o"
 730 PRINT 'TAB 7;"Energia.............";
str
 740 PRINT 'TAB 7;"Monete d'oro........";
csh
 750 PRINT 'TAB 7;"Chiavi..............";
ky
```

Uno dei problemi dei giochi di avventura, consiste nel fatto che questi vengono spesso completati grazie alla conoscenza del programma introdotto. In questo programma sono stati adottati due metodi per eliminare, per quanto possibile, questo problema.
Prima di tutto sono state eliminate le REM illustrative e le linee sono state introdotte in ma-

WARLOCK

niera illogica; inoltre è stato fatto un grande uso di funzioni RND per mantenere viva la suspence durante il gioco.
Interpretare il ruolo di un giovane eroe il cui compito è quello di introdursi nel castello di Warlock e di trovare tutte le monete d'oro, usando le chiavi per aprire le porte chiuse e combattendo con i mostri di guardia al tesoro, armato solo di una spada, di uno scudo e del vostro... coraggio. Ogni chiave che trovate può esser usata una sola volta, ma non tutte le porte sono chiuse.
Per trovare le monete d'oro e le chiavi dovete aprire porte, esplorare corridoi e combattere, se necessario, con i mostri; potrebbe capitare comunque di non trovare nulla e vi verrebbe quindi offerta la possibilità di riposarvi per rimettervi in forma.
La vostra forza, infatti, è limitata e si riduce ad ogni combattimento.

```
 760 PRINT 'TAB 7;"Mostri battuti.......";
ded
 770 PRINT 'TAB 7;"Punti-coraggio.......";
hr
 780 PRINT 'TAB 7;"Sei al livello.......";
fl: GO SUB 5500: GO TO 200
 800 GO TO 1500+100*INT (RND*2)
1000 LET mn=INT (RND*9)+1
1010 CLS : PRINT '" IMPROVVISAMENTE!"''" I
ncontri ";m$(mn)
1020 FOR f=2 TO 21: BEEP .04,10: BORDER IN
T (RND*7): BEEP .05,-10: NEXT f: BORDER 0
1030 IF NOT INT (RND*5) AND mn=9 THEN GO T
O 1700
1040 IF NOT INT (RND*10) THEN GO TO 6000
1050 INPUT "": PRINT ';"Cosa vuoi fare?"''
"(1) combatti  (2) scappi"
1060 PAUSE 0: IF INKEY$<"1" OR INKEY$>"2"
THEN GO TO 1060
1070 IF INKEY$="2" THEN GO TO 8500
1080 IF INKEY$="1" THEN GO TO 3000
1100 IF tr THEN PAUSE 50: RETURN
1110 LET cn=INT (RND*(500/(INT (csh/500)+1
)))+50
1120 PRINT ' INK 6;"Hai trovato ";cn;" mon
ete d'oro."
1130 LET csh=csh+cn
1140 IF csh>=tres THEN GO TO 2500
1150 GO TO 4100
1200 IF INT (RND*2) THEN PAUSE 50: RETURN
1210 PRINT '"Hai trovato una chiave."
1220 LET ky=ky+1: GO TO 4100
1300 PRINT '"Non c'e' nulla!";: PAUSE 50:
GO TO 8000
1400 IF INT (RND*2) THEN RETURN
1410 PRINT '"Hai trovato del vino e del ci
bo."''"Riposati."
1420 LET str=str+INT (RND*50)+5: IF str>50
0 THEN LET str=500
1430 PRINT '" ZZZZZ ZZZZZ ZZZZZ ZZZZZ ZZZZ
Z"
1440 FOR f=1 TO 5: BEEP 1.5,-48: BEEP 0.2,
-47: PAUSE 25: NEXT f
1450 PRINT ''"E' ora di andare...";: PAUSE
 70
1460 GO TO 8000
1500 PRINT '"La porta e'chiusa!";: GO SUB
4500: PRINT "Hai la chiave?";
1510 PAUSE 50: IF ky<1 THEN GO TO 6500
1520 PRINT ' FLASH 1;"Si.";: PAUSE 20: PRI
NT "Vuoi usarla?(s/n)"
1530 PAUSE 0: IF INKEY$<>"n" AND INKEY$<>"
N" AND INKEY$<>"s" AND INKEY$<>"S" THEN GO
 TO 1530
1540 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN GO T
O 6500
1550 PRINT '"Si....Apro la porta.";: LET k
y=ky-1: PAUSE 20: PRINT "....click"
```

```
1600 PRINT '" La porta si apre.";
1610 GO SUB 4100
1620 PRINT "......guarda!"
1630 IF NOT fl AND tr THEN GO TO 1800
1640 PAUSE 50
1650 GO TO 1000+100*INT (RND*5)
1700 CLS : GO SUB 3500
1710 PRINT 'TAB 6;"LA TRISTE CONCLUSIONE"'
TAB 6;"*********************"
1720 PRINT ''"Sei finito nelle mani di WAR
LOCK"''"Egli ti ha trasformato in ";k$(INT
 (RND*3)+1)
1740 PRINT '"I tuoi punti-coraggio erano "
;hr
1750 PRINT ' INK 6;"Hai trovato ";csh;" mo
nete d'oro."
1760 GO SUB 4000
1770 GO TO 1900
1800 GO SUB 3500
1810 PRINT FLASH 1; INK 6;'AT 5,10;"COMPLI
MENTI!": FLASH 0: INK 7
1820 PRINT '"        Hai ingannato Warlock"
1830 PRINT 'TAB 8;"ed i suoi mostri."
1840 FOR i=1 TO 3: GO SUB 4100: NEXT i
1850 PRINT ' INK 6;"  Hai trovato ";csh;"
monete d'oro."
1860 PRINT ';"  Hai trovato ";ky;(" chiave
." AND ky=1)+(" chiavi." AND ky<>1)
1870 PRINT '"  Hai sconfitto ";ded;(" Most
ri." AND ded>1)+(" Mostro." AND ded<=1)
1880 PRINT '"I tuoi punti-coraggio ";("son
o:" AND str>0);("erano:" AND str<=0);hr
1900 IF hr>hi THEN LET hi=hr
1910 PRINT AT 2,20;"Record: ";hi
1920 INPUT "": PRINT #0;TAB 3;"Un' altra a
vventura?(s/n)": PAUSE 0
1930 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S" THEN CLS
: GO TO 50
1940 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN GO S
UB 4100: CLS : STOP
1950 GO TO 1920
2000 GO SUB 3500
2010 PRINT '"  Non hai piu' forza."
2020 PRINT '"  Warlock ha vinto ancora!"
2030 GO SUB 4000
2040 PRINT 'TAB 8;"Prima di morire"
2050 GO TO 1850
2500 GO SUB 4100: CLS : PRINT FLASH 1; INK
 6;AT 1,10;"BEN FATTO!": FLASH 0: INK 7
2510 PRINT ''TAB 8;"Hai trovato il"
2520 PRINT 'TAB 6;"tesoro di Warlock!"
2525 PRINT 'TAB 1;"Ora torna fuori";: PAUS
E 80: PRINT "..se ci riesci!"
2530 PRINT ''TAB 3;"Sei al livello ";fl
2540 PRINT 'TAB 3;"Per uscire devi"';TAB 3
;"attraversare una porta"
2545 PRINT TAB 3;"posta al livello 0."
2560 PAUSE 50: PRINT '''TAB 10;"Buona fort
una!"
2570 LET tr=1: GO TO 5500
```

WARLOCK

All'inizio del gioco Warlock non è nel castello, ma, state attenti, potrebbe ritornare in qualsiasi momento e allora saranno guai... infatti, se Warlock vi sorprenderà, sarà molto difficile scappare e, inoltre, il malvagio potrebbe usare le sue arti magiche per trasformarvi in un piccolo animaletto, portandovi via tutti i punti-coraggio conquistati.
Quando avrete recuperato tutte le monete d'oro dovrete uscire dal castello. Per uscire attraversate una porta posta al livello (piano) 0.
Ogni volta che vi troverete di fronte ad un mostro o a Warlock stesso avrete due possibilità: "combattimento" o "fuga". Non avete la capacità e l'esprerienza per uccidere gli avversari (ricordatevi che siete solo un giovane inesperto), ma potete però costringerli alla fuga e ferirli.

WARLOCK

Opzioni del programma

1 Porta *(potrebbe essere chiusa) avete due scelte: "apri" o "prosegui". Se aprite la porta potete trovare delle monete d'oro... o un mostro... o nulla. In questo caso dovete proseguire. Se la porta è chiusa e non ne avete la chiave dovete proseguire... con la possibilità di incontrare un mostro.*

2-3 *Scelte: "ti muovi", "esplori", "situazione".*
"ti muovi": muovendovi indietro o lateralmente può capitarvi di urtare il capo contro una trave causandovi una perdita di energia; muovendovi in avanti non correte questo pericolo perché riuscite a vedere la trave!
"esplori": potete trovare delle monete d'oro, una chiave, del vino e del cibo per rimettervi in forma, un mostro, un'altra situazione o nulla, dovendo in tal caso proseguire con i soliti rischi.
"situazione": vi viene presentata una situazione in cui vi trovate in quel preciso istante: livello, mostri, etc.

3 Scala *3 scelte: "su", "giù", "prosegui". Non saprete se la scala va su o giù finché non avrete tentato. Se sbagliate dovete proseguire.*

```
3000 LET ht=INT (RND*10)+1
3010 LET str=str-ht*(INT (RND*2)+1): IF st
r<1 THEN GO TO 2000
3020 IF ht>m(mn) THEN GO TO 3050
3030 PRINT '"Non hai colpito ";m$(mn)
3040 GO SUB 4500: GO TO 1050
3050 LET blo=ht-m(mn)
3060 PRINT '(" Hai ferito " AND blo>=3);("
 Hai spaventato " AND blo<=2);m$(mn): GO S
UB 4100
3070 LET n(mn)=n(mn)-blo
3080 IF n(mn)<1 THEN GO TO 3110
3090 IF n(mn)<3 THEN PRINT ';m$(mn)( TO g(
mn));" sembra molto stanco."
3100 GO TO 1050
3110 PAUSE 50: PRINT ';m$(mn)( TO g(mn));"
 scappa.": GO SUB 4100: PRINT '" Ma la tua
 forza e' ora ";str
3120 LET hq=hq+g(mn)*(INT (RND*3)+1): LET
ded=ded+1
3130 GO TO 1100+100*INT (RND*2)
3500 CLS : PRINT AT 1,12;"WARLOCK"'TAB 12;
"*******": RETURN
4000 FOR f=1 TO 11: BEEP z(f),y(f): NEXT f
: RETURN
4100 FOR f=10 TO 20:: FOR h=0 TO 3: BORDER
 h: BEEP .016,f*2-h: NEXT h: NEXT f: RETUR
N
4500 FOR f=5 TO 6: BEEP .5,-6*f: NEXT f: P
AUSE 50: RETURN
5000 GO SUB 3500
5010 PRINT AT 15,6;"Seguono le istruzioni"
5020 GO SUB 5500: GO SUB 3500
5030 DIM m$(9,15): DIM a$(3,12)
5040 DIM m(9): DIM n(9): DIM g(15)
5050 DIM k$(3,6): DIM z(11): DIM y(11)
5060 RESTORE : FOR f=1 TO 9: READ m$(f): R
EAD m(f): READ n(f): READ g(f): NEXT f
5070 FOR f=1 TO 3: READ a$(f): NEXT f
5080 FOR f=1 TO 11: READ z(f): READ y(f):
NEXT f
5090 FOR f=1 TO 3: READ k$(f): NEXT f
5100 PRINT '"Sei un giovane eroe all' atta
ccodel Palazzo di Warlock."
5110 PRINT '"Stai cercando di trovare il s
uo ";TAB 11; FLASH 1: PAPER 6;"TESORO."
5120 PRINT '"...Warlock non e' nel palazzo
..."''TAB 13; FLASH 1;"MA"; FLASH 0
5130 PRINT '" c'e chi fa una buona guardia
!"
5140 PRINT ''" ATTENTI AL RITORNO DI WARLO
CK!"
5150 FOR f=1 TO 3: FOR i=4 TO 7: FOR h=2 T
O 6: BEEP .01,f+i+h: BORDER h: BEEP .01,i+
h+f: BORDER i: BEEP .01,h+f-i: BORDER f: N
EXT h: NEXT i: NEXT f: BORDER 0
5160 LET hr=0: LET tr=0: LET ky=0
5170 LET tres=1500+100*INT (RND*10)
```

```
5180 LET fl=0: LET ded=0: LET hq=0
5190 LET str=500: LET csh=0
5500 PRINT AT 21,1;"Premi un tasto per con
tinuare.": PAUSE 0: CLS : RETURN
6000 PRINT '" Qualcuno ti colpisce e"''"ti
 porta via dell'oro."
6010 LET csh=csh-INT (csh/(INT (RND*3)+1))

6020 PRINT ''; INK 6;" Ora hai ";csh;" mon
ete d'oro."
6030 IF tr AND csh<tres THEN LET tr=0: PRI
NT '''TAB 3;" Ricomincia a cercare."
6050 GO TO 4500
6500 PRINT ' FLASH 1;"No!";: PAUSE 50: GO
TO 8000
7500 DATA "lo Spirito",5,8,10,"il Gigante"
,3,10,10,"il Demonio",2,10,10,"il Vampiro"
,2,8,10,"il Lupo Mannaro",4,9,15,"l'Ossess
o",3,4,9,"il Fantasma",2,8,11,"il Drago",4
,8,8,"WARLOCK",8,12,7
7600 DATA "un Corridoio.","una Porta.","un
a Scala."
7700 DATA 1,4,1,4,0.3,4,1.2,4,0.75,7,0.5,6
,1,6,0.3,4,0.7,4,0.5,3,1,4
7800 DATA "lepre","rana","pulce"
8200 IF NOT INT (RND*5) THEN GO TO 1000
8210 RETURN
8500 PRINT '" Codardo!": LET hq=hq-g(mn)*(
INT (RND*3)+1): IF hq<1 THEN LET hq=0
8510 GO TO 8520+10*INT (RND*3)
8520 PRINT '" Sfortunatamente, nella frett
a"''" hai perso dell' oro.": GO TO 6010
8530 GO TO 4500
8540 PRINT '" Che sfortuna!"'" Ti ha intra
ppolato.": GO SUB 4500: GO TO 1050
9000 CLEAR : LET S$="warlock"
9010 SAVE S$ LINE 0: BEEP 1,10
9020 PRINT "RIAVVOLGI IL NASTRO E PREMI UN
"'"TASTO PER LA VERIFICA"
9030 PAUSE 0
9040 VERIFY S$: BEEP 1,0
9050 STOP
```

WARLOCK

Comunque non è sempre facile vincere i duelli: ricordatevi che ad ogni combattimento diminuisce la vostra forza e che quando questa si esaurisce completamente avete perso la partita.
Se decidete comunque di scappare verrete considerati dei codardi, perderete punti-coraggio, e rischierete di perdere qualche moneta d'oro e di essere intrappolati dal mostro.
All'interno del castello troverete le altre seguenti situazioni: "porta", "corridoio", "scala".
Solo il computer conosce l'esatto numero di monete d'oro da trovare di cui voi non sarete a conoscenza finché non le avrete recuperate tutte (sarà comunque un numero di monete compreso fra 1500 e 2500). Per registrare il programma, digitate GO TO 9000.
Buona fortuna!

Tratto da:
SuperSinc n°4/84

Testo

Scrivere con lo Spectrum non è comodissimo e anche i wp a disposizione non sono molti. Eccovene allora uno, semplice ma efficente per sfruttare tutte le potenzialità del computer in casa.

"TESTO" è un programma realizzato per redigere testi e note di qualsiasi tipo sullo Spectrum 48K. Oltre a consentire la composizione vera e propria del testo (cui sono riservate 160 linee di 32 caratteri ciascuna), il programma prevede la stampa del te-

```
   1 REM ** GESTIONE DI TESTI **
   4 LET C=1
   5 LET X=0: LET B=0: LET G=9000: DIM A(3
)
   6 DIM T$(161,32)
   7 CLS
  10 FOR F=1 TO 3
  20 GO SUB G
  30 PRINT AT 10,3;" INPUT :  COLORE ";A$
  40 LET G=G+2
  50 INPUT A(F)
  55 CLS
  60 NEXT F
  70 BORDER A(1): PAPER A(2): INK A(3)
  80 CLS
 150 CLS
 200 REM OPZIONI
 205 CLS : PRINT AT 1,0;"INSERISCI IL NUME
RO DELL'OPZIONE"
 210 PRINT AT 5,0;"OPZIONE 1";TAB 11;"INSE
RIMENTO TESTO"
 215 PRINT
 220 PRINT "OPZIONE 2";TAB 11;"STAMPA TEST
O"
 225 PRINT
 230 PRINT "OPZIONE 3";TAB 11;"REGISTRAZIO
NE TESTO"
 235 PRINT
 240 PRINT "OPZIONE 4";TAB 11;"CARICAMENTO
 TESTO"
 245 PRINT
 250 PRINT "OPZIONE 5";TAB 11;"CORREZIONE
TESTO"
 255 PRINT
 270 PRINT "OPZIONE 6";TAB 11;"USCITA DAL
PROGRAMMA"
 275 PRINT : PRINT "OPZIONE 7";TAB 11;"TES
TO SULLO SCHERMO"
 280 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 280
 290 IF INKEY$="" THEN GO TO 290
 300 IF INKEY$="1" THEN GO TO 1000
 310 IF INKEY$="2" THEN GO TO 2000
 330 IF INKEY$="3" THEN GO TO 3000
 340 IF INKEY$="4" THEN GO TO 4000
 350 IF INKEY$="5" THEN GO TO 5000
 360 IF INKEY$="6" THEN GO TO 6000
 365 IF INKEY$="7" THEN GO TO 700
 370 GO TO 290
 700 REM STAMPA TESTO SU SCHERMO
 705 CLS
 710 GO SUB 8000
 720 FOR F=1 TO X
 730 PRINT T$(F)
 740 NEXT F
 742 PRINT '''
 745 PRINT "PREMI UN TASTO PER CONTINUARE"
: PAUSE 0
 750 GO TO 200
1000 REM ROUTINE INSERIMENTO TESTO
```

```
1001 CLS
1002 GO SUB 9100
1003 GO SUB 8000
1004 FOR F=1 TO X: PRINT T$(F): NEXT F
1009 IF C=161 THEN LET T$(C)="END
                    ": PRINT "FINE ARCHIVI
O": PAUSE 50: GO TO 200
1010 INPUT "per uscire scrivi END ";T$(C)
1020 IF T$(C)="END
     " OR T$(C)="end
       " THEN GO TO 200
1030 PRINT T$(C)
1040 LET C=C+1
1050 GO TO 1009
2000 REM  ROUTINE PER STAMPANTE
2050 GO SUB 8000
2100 FOR F=1 TO X
2110 LPRINT T$(F)
2115 NEXT F
2120 GO TO 200
3000 REM ROUTINE SALVA TESTO
3010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSERISCI IL NO
ME DEL TESTO"
3020 INPUT S$
3030 SAVE S$ DATA T$()
3040 GO TO 200
4000 REM ROUTINE CARICA TESTO
4010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSERISCI IL NO
ME DEL TESTO"
4020 INPUT S$
4025 PRINT '"FAI PARTIRE IL NASTRO"
4030 LOAD S$ DATA T$()
4035 PRINT '"FERMA IL NASTRO"
4040 GO TO 200
5000 REM ROUTINE DI CORREZIONE
5001 CLS
5010 GO SUB 8000
5020 PRINT "PER CORREGGERE  L'ULTIMA  LINE
A,PREMI 0"
5025 PRINT
5030 FOR F=1 TO X
5040 IF T$(F)="END
     " OR T$(F)="end
       " THEN GO TO 200
5050 PRINT T$(F): POKE 23692,255
5060 PAUSE 150
5070 IF LEN INKEY$=0 THEN NEXT F: GO TO 20
0
5080 CLS : PRINT "PREMI IL TASTO APPROPRIA
TO"
5090 PRINT : PRINT "1 CONTINUA"
5100 PRINT : PRINT "2 CORREGGI QUESTA LINE
A"
5110 PRINT : PRINT "3 UNA LINEA SOPRA"
5120 PRINT : PRINT "4 UNA LINEA SOTTO"
5125 PRINT AT 19,0;T$(F)
5130 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 5130
5140 IF INKEY$="" THEN GO TO 5140
5150 IF INKEY$="1" THEN CLS : NEXT F
```

TESTO

sto inserito dall'utente tramite stampante, la sua registrazione su nastro, nonché la necessaria funzione di editing, vale a dire la correzione di linee di testo sbagliate.
Il programma permette dunque di memorizzare appunti, notizie, o quan-

TESTO

```
5160 IF INKEY$="2" THEN GO TO 5200
5170 IF INKEY$="3" THEN LET F=F-1: GO TO 5
125
5180 IF INKEY$="4" THEN LET F=F+1: GO TO 5
125
5190 GO TO 5130
5200 CLS : PRINT AT 5,0;"RISCRIVI  QUESTA
 LINEA          IN  MANIERA  CORRETTA"
5210 PRINT AT 16,0;T$(F)
5220 INPUT T$(F)
5225 CLS : PRINT "PER CORREGGERE  L'ULTIMA
  LINEA,PREMI 0": PRINT : PRINT T$(F)
5230 NEXT F
5240 GO TO 200
6000 REM ROUTINE DI USCITA  DAL PROGRAMMA
6010 NEW
8000 REM ROUTINE DI RICERCA
8010 FOR N=1 TO 161
8020 IF T$(N)="END
     " OR T$(N)="end
       " THEN LET X=N-1: LET T$(N)="": RET
URN
8030 NEXT N
8040 RETURN
8999 GO TO 9998
9000 LET A$="BORDER"
9001 RETURN
9002 LET A$="PAPER"
9003 RETURN
9004 LET A$="INK"
9005 RETURN
9100 PRINT '"QUESTO PROGRAMMA PER LA GESTI
ONEDI TESTI, OPERA COME UNA COMUNE MACCHIN
A DA SCRIVERE."''"ALLA FINE DI OGNI LINEA
DI TESTO(32 CARATTERI) PREMETE ENTER."
9130 PRINT ''''"PREMI UN TASTO PER CONTINU
ARE"
9140 PRINT
9150 PAUSE 0
9155 CLS
9160 RETURN
```

to altro potete trovare utile: ricordatevi però che per richiamare da nastro un testo è necessario che il programma qui presentato sia in memoria.
Salvatelo su nastro con SAVE "TESTO".

Tratto da:
"Paper Book"
G.E.J.

Rally Safari

```
 10 REM          RALLY
 20 REM -----------------------
 30 REM  Autore  Ivano Parbuono
 40 REM -----------------------
 50 REM  ? Gruppo Edit. Jackson
 60 REM -----------------------
 70 CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,5;"FERMARE
IL REGISTRATORE": PAUSE 300
 80 BORDER 4: PAPER 0: INK 7: CLS
 90 LET j$=CHR$ 16+CHR$ 2+" {C}{D} "
 95 LET x$=CHR$ 16+CHR$ 2+"{E}{F}"
100 LET hi=0
120 FOR c=USR "c" TO USR "p"+7
125 READ user: POKE c,user
126 NEXT c
130 DATA 0,0,0,0,13,11,13,3
135 DATA 0,0,0,0,176,208,176,192
140 DATA 6,117,207,223,208,240,12,3
145 DATA 102,174,243,251,19,15,48,192
150 DATA 24,28,62,62,124,30,24,62
152 DATA 192,64,64,64,124,254,132,132
154 DATA 64,160,30,63,63,18,18,18
156 DATA 81,83,50,22,24,16,16,16
158 DATA 24,90,126,90,24,153,255,189
160 DATA 16,52,84,146,56,40,68,130
162 DATA 255,255,127,63,31,3,3,3
164 DATA 3,3,3,3,3,3,31,63
166 DATA 254,254,252,248,240,128,128,128
168 DATA 128,128,128,128,128,128,240,248
188 CLS : BEEP .9,7: BEEP .4,7: BEEP .3,2
: PRINT AT 3,5; INK 5;"RALLY AUTOMOBILISTI
CO                MONACO NAIROBI" : BEEP .6
,4: BEEP .4,2
190 PRINT AT 6,14;j$;AT 7,15;x$
192 BEEP .9,5: PRINT AT 10,10; FLASH 1;"M
O N A C O";
194 BEEP .8,3: BEEP .6,12: PRINT AT 15,4;
"FRA POCO ATTRAVERSERAI LA": PRINT AT 16,1
0;"FORESTA NERA": BEEP .4,7: BEEP .2,8: BE
EP .3,1
196 PRINT AT 18,9; INK 4; FLASH 1;"{G}  {
2G} {2G} {G}  {2G}": PAUSE 150: CLS
198 GO SUB 9200
200 BORDER 0: PAPER 7: INK 2: CLS : LET y
=2: LET k=16: LET t=90
210 LET p=0
300 PRINT AT 2,k-1;" ": BEEP .015,1
310 LET k=k+(INKEY$="8" AND k<30)-(INKEY$
="5" AND k>0)
350 IF SCREEN$ (3,k)="" THEN GO TO 8000
352 IF SCREEN$ (3,k+1)="" THEN GO TO 8000
```

Una appassionante corsa automobilistica con il vostro ZX Spectrum

La partenza avviene a Monaco e, attraversando la foresta nera, si deve giungere a Montecarlo. Ma qui cominciano le difficoltà: il traffico di Montecarlo è caotico e per poter proseguire si devono evitare incidenti e se ci si riesce si può proseguire verso la nostra meta che è il Kenia, più precisamente Nairobi. A questo punto la pista diventa ancora più difficile: la savana è piena di ostacoli, ci sono cactus dappertutto e si incontrano animali come le giraffe e gli elefanti che mettono a dura prova le capacità di scegliere il passaggio giusto per poter giungere al traguardo e vincere così la tanto sospirata quanto meritata coppa, unita ad una trionfale musichetta.

Se il gioco appare troppo difficile per il raggiungimento del traguardo si

RALLY SAFARI

può intervenire alla linea 4120 per il tratto che va da Montecarlo in Kenia togliendo un carattere grafico, oppure alla linea 5120 per il tratto dell'attraversamento della savana togliendo uno o più caratteri grafici.
Buon divertimento.

COMMENTO AL LISTATO

Il programma inizia subito dalla linea 120 alla 168 con la definizione dei caratteri grafici. Mentre le linee che vanno dalla 188 alla 196 fanno sì che appaiono sul video le istruzioni della partenza del Rally Safari.
La linea 200 imposta il tempo della gara, la linea 310 affida ai tasti 5 e 8 il movimento della macchina che a sua volta è rappresentata sul video dalla linea 400.
Le linee 450 e 500 servono a creare sia la foresta che il movimento dello schermo. La linea 550 stampa sul video attimo per attimo il punteggio raggiunto mentre la linea 560 fa diminuire il tempo iniziale da 90 secondi fino a 60. Al raggiungimento di tale tempo, se non si sono creati incidenti durante il percorso, si passa alla linea 4000 che ci avverte che siamo arrivati

```
 400 PRINT AT 2,k-1;j$;AT 3,k;x$;AT 1,k-1;
"    "
 420 PRINT AT 21,0
 430 POKE 23692,10
 450 PRINT TAB INT (RND*31); INK 4;"{G}"
 550 LET p=p+10: PRINT AT 0,0;"PUNTI ";p
 560 LET t=t-.2
 570 IF t<60 THEN GO TO 4000
 600 GO TO 300
4012 CLS : BEEP .7,5: BEEP .9,12: PRINT AT
 4,4; FLASH 1;"SEI ARRIVATO A MONTECALO":
PRINT AT 13,2;"ATTENTO AL TRAFFICO CAOTICO
": PRINT AT 14,9;"DELLA CITTA'": BEEP .9,6
: BEEP .4,2
4014 PRINT AT 7,14;j$;AT 8,15;x$
4016 PRINT AT 18,7; INK 5; FLASH 1;"{L}{K}
 {L}  {K} {L}  {K} {K} {L}": PAUSE 150: C
LS
4030 PRINT AT 4,k-1;" ": BEEP .015,1
4050 LET k=k+(INKEY$="8" AND k<30)-(INKEY$
="5" AND k>0)
4060 IF SCREEN$ (5,k)="" THEN GO TO 8000
4062 IF SCREEN$ (5,k+1)="" THEN GO TO 8000
4110 PRINT AT 4,k-1;j$;AT 5,k;x$;AT 3,k-1;
"    "
4115 PRINT AT 21,0
4116 POKE 23692,50
4120 PRINT TAB INT (RND*31); INK 3;"{K} {L
}"
4170 LET p=p+15: PRINT AT 0,0;"PUNTI ";p
4185 LET t=t-.2
4190 IF t<30 THEN GO TO 5000
4200 GO TO 4030
5000 CLS : BEEP .4,7: BEEP .8,12: PRINT AT
 4,5; FLASH 1;"SEI ARRIVATO A NAIROBI": BE
EP .5,5: PRINT AT 13,0;" LA SAVANA DEL KEN
IA DOVRAI FRA  POCO  ATTRAVERSARE   PRIMA'
 DI GIUNGERE VITTORIOSO AL TRAGUARDO": BEE
P .9,4: BEEP .4,3
5010 PRINT AT 8,14;j$;AT 9,15;x$
5020 PRINT AT 19,8; INK 4; FLASH 1;" {J} {
I} {H} {H} {I} {J} {H} ": PAUSE 150: CLS
5030 PRINT AT 4,k-1;" ": BEEP .015,3
5050 LET k=k+(INKEY$="8" AND k<30)-(INKEY$
="5" AND k>0)
5060 IF SCREEN$ (5,k)="" THEN GO TO 8000
5062 IF SCREEN$ (5,k+1)="" THEN GO TO 8000

5110 PRINT AT 4,k-1;j$;AT 5,k;x$;AT 3,k-1;
"    "
5115 PRINT AT 21,0
5116 POKE 23692,50
5120 PRINT TAB INT (RND*31); INK 4;"{I} {J
} {H}"
5170 LET p=p+20: PRINT AT 0,0;"PUNTI ";p
5185 LET t=t-.2
5186 IF t<1 THEN GO SUB 5500
```

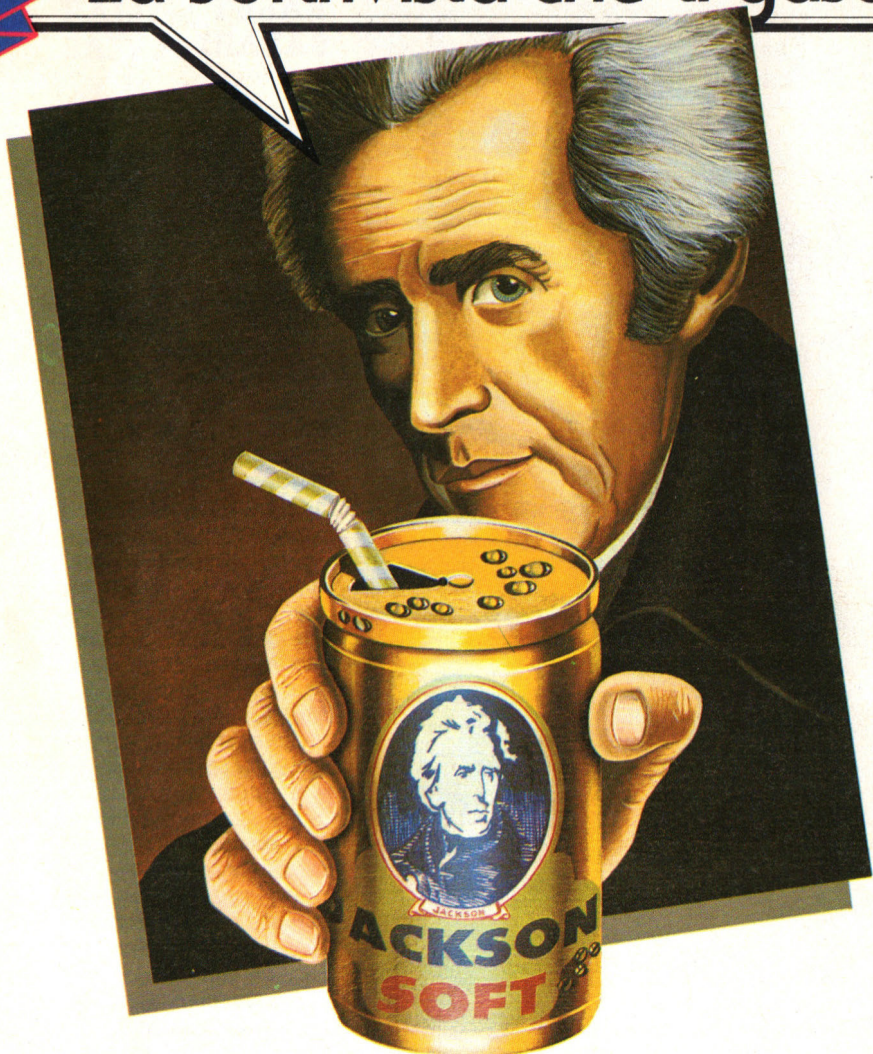
```
5190 IF t<0 THEN GO TO 6000
5200 GO TO 5030
5500 PRINT AT 7,7; FLASH 1;"T R A G U A R
D O": PAUSE 225
5600 RETURN
6000 CLS : BEEP .9,4: BEEP .6,3: PRINT AT
3,2; FLASH 1;"BRAVISSIMO SEI ARRIVATO AL "
: FLASH 1: PRINT AT 4,10;"TRAGUARDO": FLAS
H 0
6005 PRINT AT 8,12; FLASH 1;j$;AT 9,13; FL
ASH 1;x$;AT 10,13; INK 2; FLASH 1;"      "
6010 BEEP .5,5: BEEP .8,02: PRINT AT 13,2;
"HAI VINTO LA COPPA DEI RALLY": BEEP .4,8
6020 BEEP .7,5: BEEP .4,2: PRINT AT 16,13;
 INK 6; FLASH 1;"       ";AT 17,13;" {M}{O} "
;AT 18,13;" {N}{P} ";AT 19,13;"       ": BEEP
 .4,6: BEEP .6,4
6100 GO TO 9000
8002 FOR h=1 TO 100
8005 BORDER RND*7
8010 NEXT h
8020 CLS : PRINT AT 5,4;"HAI TOTALIZZATO "
;p;" PUNTI"
8025 PRINT AT 9,13;j$;AT 10,14;x$;AT 11,14
; INK 2;"      "
8026 IF p>hi THEN LET hi=p
8030 PRINT AT 15,4; FLASH 1;"IL TUO PUNTEG
GIO MASSIMO ": PRINT AT 17,9; FLASH 1;"E'
DI ";hi;" PUNTI"
8050 PAUSE 200
8500 GO TO 200
9000 INPUT "Premi ENTER per giocare ancora
"; LINE a$
9100 GO TO 100
9200 PRINT AT 5,8;"I comandi sono:"
9210 PRINT AT 8,8; INK 5;"5 __ a sinistra
"
9220 PRINT AT 9,8; INK 5;"{2g3}"
9230 PRINT AT 11,8; INK 6;"8 __ a destra"

9240 PRINT AT 12,8; INK 6;"{2g3}"
9250 INPUT "Premere ENTER per continuare
"; LINE a$: CLS
9260 RETURN
```

RALLY SAFARI

a Montecarlo.
Se invece durante il percorso si è creato un incidente viene rivelato dalla linea 350 che rimanda il programma alla linea 8000 dove, con un effetto di colori, viene segnalata la fine della gara e stampato sul video il punteggio raggiunto e il massimo punteggio delle gare precedenti. Dopo una breve pausa la macchina viene riposizionata alla partenza pronta per una successiva prova. Dalla linea 4030 alla 5170, anche se con piccole varianti la grafica di punteggio e azzeramento di tempo, si ripete il ciclo qui sopra descritto. Alla linea 5186 viene effettuato un controllo sul tempo che se risulta inferiore a 1 produce l'esecuzione della 5500 che stampa sul video il traguardo creando una piccola pausa e dopo questa, entra in funzione la linea 6000 iniziando a suonare una musichetta per annunciare la vittoria, stampando anche la coppa. Dopo una breve pausa, il programma chiede se si vuole giocare ancora.

Tratto da:
Super Sinc
n. 17/84.

FINALMENTE!
La Softrivista che ti gasa!
JACKSON
SOFT
QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE

PRENOTA SUBITO ALLA TUA EDICOLA

The way of the exploding Fist

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

il prossimo, esclusivo JACKSON SOFT SERIE ORO per SPECTRUM 48 K

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.

Se la tua performance con THAT'S THE S. sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.

Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano

Dichiaro che con il gioco THAT'S THE S. ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ____________________

Cognome ____________________

Via ____________________

CAP ______ Città ____________________ Prov. ______

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.